# 人物刷新文档

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **行为人** | **更新时间** | **更新内容** |
| 创建 | 陆舜天 | 2017-7-21 | 创建 |

目的：描述游戏中人物的刷新机制

要求：

1. 完整叙述人物怎样刷新
2. 简要叙述相关内容

## 简介

文档将从人物开局刷新、升级、死亡、复活四个方面进行展开。

## 正文

### 开局

一局比赛的人数在15~20人之间随机取整，角色刷新在整个地图除障碍物外随机的位置，初始角色大小为1个单位方格（的内切圆），而两个角色之间的初始距离必须大于等于5个单位方格，玩家的角色永远在屏幕正中。职业随机。

### 升级

角色按照自己的积分提升等级，每次升级人物的模型会随着判定区域而变大

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 缩放比例 | 积分 |
| 1 | 10000 | 0 |
| 2 | 11000 | 100 |
| 3 | 12000 | 300 |
| 4 | 15000 | 600 |
| 5 | 17000 | 950 |
| 6 | 20000 | 1200 |
| 7 | 23000 | 1800 |
| 8 | 25000 | 2700 |
| 9 | 30000 | 4000 |

### 死亡

角色接触到克制自己的职业，会立刻播放死亡动画（旋转一周后倒地，持续0.5秒），会在死亡地点周围3个单位方格内随机刷新掉落能量点，该类型能量点可重叠，同样不会刷新在障碍物位置。

### 复活

角色死亡后，会进入复活等待阶段，弹出复活界面，有10秒的复活时间，但是点击立即复活按钮，就可以马上复活，而勾选下次立即复活，就表示默认下次死亡不走倒计时。

角色复活后，将随机出现在地图任意一个无障碍物与其他角色（包括判定区域）的位置。

复活后的角色积分详见积分文档，模型按照复活后的积分读取缩放比例来定，而职业则是角色死亡前的职业。